



Jacques Tati en el rodaje de *Playtime* sosteniendo una escultura publicitaria de la película
Makeïeff, Macha. Jacques Tati. Deux Temps, Trois Mouvements. Paris: Naïve, 2009, p. 117
© Les Films de Mon Oncle, Paris

la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de Jacques Tati

Helia de San Nicolás Juárez

Arquitecta, Universidad Politécnica de Madrid, Dpto. Composición Arquitectónica,
helia.desannicolas@hotmail.com

La obra fílmica de Jacques Tati es el perfecto reflejo del paradigma edificatorio de mediados del siglo XX en plena posguerra europea, una época ávida de transformaciones de las que tanto el cine como la fotografía supieron hacerse eco. Para el diseño de los edificios y la nueva ciudad que Tati presenta en Mon Oncle (1958) y Playtime (1967), el director hizo uso de una extensa documentación compuesta mayoritariamente de fotografías de edificios modernos de la época situados en las principales capitales europeas y norteamericanas. La realización y análisis de estas instantáneas fue fundamental para que Tati y su equipo pudieran comprender la realidad edificatoria y urbana de ese momento y diseñaran sus edificaciones cinematográficas más importantes, entre ellas la Casa Arpel y la ciudad de Tativille. Ambas están basadas en un meticuloso análisis del contexto construido de la época, según se desprende de la documentación relativa a la preparación de la película que aún se conserva en los archivos personales del cineasta en París. Se trata de una fuente documental de enorme valor en la que destacan decenas de instantáneas de edificios residenciales y terciarios de aquellos años. Una vez diseñados y construidos los principales prototipos cinematográficos Tatianos, el director galo utilizó la saturación cromática de una fotografía urbana sumergida en una profunda homogeneidad tonal, tan neutral como elegante, con el objetivo de proponer una reflexión sobre el empleo de determinados materiales propios de la arquitectura moderna y que, en ocasiones, favorecían la ambigüedad espacial o, incluso, la falta de percepción de determinados elementos. La producción fílmica de Tati constituye una herramienta visual muy útil que aún hoy es consultada y mostrada por su claridad y humor, y que invita a los ciudadanos –telespectadores– a participar de la realidad edificatoria y urbana de mediados del siglo XX.

Jacques Tati's film work could be considered as the perfect reflection of the mid-20th century European post-war building paradigm, a period of time plenty of transformations which were perfectly echoed by cinema and photography. For the building design and the new city presented by Tati in Mon Oncle (1958) and Playtime (1967), the film maker used extensive documentation mostly composed of photographs that showed modern buildings from that period located in the main European and North American capitals. The execution and analysis of these pictures was essential for Tati and his team to understand the urban and building reality of that period, as well as to design their most important sets, where the Arpel House and Tativille have a special place. Both are based on a detailed analysis of the built environment from those years, according to the documentation regarding the film making still preserved in Tati's personal files, in Paris. This is a very valuable documental source where tens of pictures showing dwellings and office blocks from those years need to be underlined. Once Tati's main film prototypes were designed and built, the film maker used chromatic saturation to show an urban photography sunk in a deep tonal homogeneity, equally neutral and elegant, with the goal of outlining a reflection exercise regarding the use of some materials linked to modern architecture; materials that, sometimes, contributed to spatial ambiguity or even to the lack of perception of certain elements. Tati's film production constitutes a suitable visual tool which, even nowadays, is consulted and shown due to its clarity and humour, and, in turn, invites citizens –viewers– to participate of the mid-20th century urban and built reality.

keywords Fotografía, Cine, Jacques Tati

la fotografía como soporte documental en el cine de jacques tati

El legado cinematográfico de Jacques Tati (1907-1982) puede considerarse una herramienta visual tan cercana como idónea para entender el conflicto social-constructivo de la etapa posterior a la Segunda Guerra Mundial. Liberarse de opiniones preconcebidas hace posible aproximarse a su filmografía de modo receptivo y valorar especialmente la documentación y los esfuerzos realizados junto a su equipo técnico que permitieron diseñar las edificaciones y la ciudad modernas de *Mon Oncle* (1958) y *Playtime* (1967). Esa valiosa documentación, en la que destacan numerosas fotografías, se conserva hoy día en los archivos personales del director francés en París. Allí, en el piso superior de una construcción adosada junto a la Plaza de la República se apilan múltiples cajas que contienen documentos de diversa índole; diversos guiones, dibujos preparatorios de escenas, localizaciones, presupuestos, croquis, bocetos a tinta negra, recortes publicitarios de la época y decenas de fotografías en blanco y negro reposan silenciosos bajo el techo de madera de un espacio abuhardillado. Se trata de una fuente cinematográfica y, sobre todo, gráfica, de inestimable valor, tan cuantiosa y delicada –por estar mecanografiada, dibujada a mano o no carecer de elementos protectores específicos– como necesaria para entender el trabajo de Tati y su relación con la arquitectura moderna de posguerra. De hecho, junto a los planos de las principales edificaciones incluidas en *Mon Oncle* y *Playtime* (la Casa Arpel, la Casa Hulot, la fábrica Plastac, los bloques de oficinas de *Playtime* o, incluso, el restaurante Royal Garden), destacan numerosas fotografías de las edificaciones reales de arquitectura moderna de posguerra que las inspiraron. No se trata sólo de simples instantáneas utilizadas como inspiración para la creación de las escenas y los gags más importantes de estos films sino que, además, demuestran el claro interés de Tati por las construcciones modernas de mediados del siglo XX, hecho que sin duda permite desvelar la verdadera actitud del director hacia la arquitectura de la época¹. Han pensado que mi film es una embestida contra los arquitectos: no es cierto, sólo quiero colocar una sonrisa en su arquitectura¹ –mantendría el director galo. Y no le faltaba razón, merced a la cantidad de referencias fotográficas de edificios y de bocetos que realizó para el diseño de *Tatville*, la ciudad moderna creada para *Playtime* y bautizada así por la prensa de entonces.

Sin embargo, como ya ocurriera con la Casa Arpel de *Mon Oncle*, su grandiosa urbe igualmente fue motivo de críticas por el gran público, especialmente por los espectadores arquitectos; Tati las recibiría atónito al entender que sólo supieron ver en sus films una aparente monotonía formal, una forzada uniformidad cromática y una marcada insipidez espacial. Sus estudiados diseños de elegantes volumetrías a juego con el despejado cielo azul verdoso parisino, sus atmósferas claras, sus interiores pulcros y serenos, así como sus referencias formales a importantes edificaciones fueron obviadas sin remedio.



f1_Fotografías de edificios situados en capitales europeas

y tomadas como referencia para la preparación de *Playtime*. Ede, François y Goudet Stéphane. *Playtime*. (París: Cahiers du Cinéma, 2002) 40. © Les Films de Mon Oncle, París

la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de jacques tati

Tati, de carácter metódico y observador, no solo dedicaría gran parte de su tiempo a examinar su realidad próxima en su vida parisina sino que también la recogería mediante anotaciones en diversos cuadernos y decenas de instantáneas que guardaría celosamente y que utilizaría años después como fuente de inspiración para sus distintas películas. La existencia de estas anotaciones y fotografías refuerza el valor del trabajo de Tati como analista y cronista del París de posguerra, alejándolo de la mera condición de cineasta creador de ilusiones edificadas y desvinculadas de la realidad edificatoria de la época. De hecho, Tati, tras estrenar *Mon Oncle*, aprovecharía el gran número de viajes promocionales de la película por Europa y Norteamérica para fotografiar el mayor número de construcciones modernas posibles, intensificando la búsqueda de referencias construidas para la concepción de la nueva ciudad moderna de *Playtime* que ya comenzara por los alrededores de París para el diseño de la Casa Arpel de *Mon Oncle*. El estudio de este contexto edificado moderno y recogido en cuantiosas instantáneas fue sin duda fundamental para el diseño de sus escenografías arquitectónicas y urbanas más conocidas.

la casa arpel (mon oncle, 1958) y tativille (playtime, 1967): orígenes y proceso de diseño

la casa arpel (mon oncle, 1958)

La oscarizada *Mon Oncle* (1958) contó con una *vedette* principal: la Casa Arpel, tal y como reconocería el mismo Tati tras el estreno de la película. La proyección de esta famosa villa moderna cinematográfica coincidió con el importante desarrollo de la vivienda experimental en un momento en el que la sociedad de posguerra prestaba especial atención a la propuesta y divulgación de nuevas formas de habitar. Algunos ejemplos representativos de este periodo son la Casa prefabricada de Jean Prouvé (1954), la Casa de Plástico de Lionel Schein (1955) y la Casa del Futuro de Alison y Peter Smithson (1956). A pesar de que ninguno de estos proyectos se encuentra referenciado en los archivos personales de Tati, parece posible que al ser coetáneos a la cinematográfica Casa Arpel, el director y sus colaboradores Pierre Etaix y Jacques Lagrange pudieran haberlos tomado en consideración para su diseño. Conocedores de la arquitectura moderna de la época buscaron la inspiración en el estilo que imperaba en Europa y particularmente en Francia, aunque sin seguirlo de manera estricta. El propio Lagrange mantenía en una entrevista en 1985 que el resultado del diseño de la Casa Arpel se basó prácticamente en la compilación de diversas revistas y publicaciones de arquitectura de la época, de las que recortaron determinados elementos –un ojo de buey, una pérgola ridícula, un sendero tortuoso, etc– para posteriormente unirlos en una suerte de *collage arquitectónico*. “(...) Hice como seis u ocho (collages de recortes fotográficos) para llegar a la idea de la vivienda (...). Todo fue minuciosamente estudiado, el no va más. Se trata de un *pot-pourri* arquitectónico”¹². Sin embargo, la documentación que hoy en día se conserva en los archivos de Tati revela que la residencia de los Arpel es el resultado de un minucioso proceso de diseño en el que cuantiosas versiones de la vivienda –detalladas en croquis y dibujos a tinta– fueron desarrolladas hasta dar con el prototipo definitivo, alejándola de ser el resultado de un simple collage de recortes fotográficos elegidos al azar. El propio Tati confesaría al respecto: “Si hubiese querido ir en contra de la arquitectura moderna, hubiese elegido todas las construcciones más feas que conozco, en cambio me he molestado mucho para que ningún arquitecto pueda decir nada sobre mi decorado. He cogido el más bonito”¹³. Estas palabras de Tati refuerzan su defensa de no haber querido criticar la arquitectura moderna, pese a la mala interpretación que pudiera hacerse al visionar sus películas. Y es que la Casa Arpel materializaría el prototipo residencial urbano deseado: una moderna vivienda resultado de la búsqueda exhaustiva de referencias en publicaciones y edificaciones reales y que, por seguro, pretendía superar –o al menos igualar– la belleza de todas las construcciones que Tati y su equipo llegaron a conocer.

tatville (playtime, 1967)

Tatville nació a partir de cuantiosa documentación gráfica –propia de un proyecto arquitectónico– y de minuciosos estudios de la realidad edificatoria de la época. Se trataba de una ciudad nacida para el cine, una urbe que fue construida de forma parcial a escala real y que, sin embargo, no pudo prever en ningún momento su fatal destino: pese a que inicialmente Tati contó con la promesa del Gobierno galo de convertirla en una *cinecittà* tras la finalización del rodaje de *Playtime* –una idea que le ilusionaba–, finalmente fue víctima de la planificación para la mejora de la movilidad circulatoria, siendo destruida ante la mirada impotente y atónita del director.

Tatville era una metrópolis ultramoderna formada por edificios prismáticos cuyo diseño se sustentó en el análisis de referencias y localizaciones urbanas reales en la década de los 60, documentación original y de gran valor que aún se conserva hoy. La cinematográfica ciudad *Tatiana* necesitó cerca de los 10 años en ser concluida debido a su complejidad, periodo en el que el equipo técnico y artístico de Tati manejó sin cesar las cuantiosas fotografías de bloques modernos e intervenciones urbanas que el propio director francés y sus colaboradores habían realizado de forma previa durante los viajes promocionales de *Mon Oncle* por el continente europeo y americano. Entre los asistentes de Tati destaca Jean Badal, jefe operador de origen húngaro que, siguiendo las indicaciones del cineasta, fotografiaría escenas urbanas y edificios reales de Estilo Internacional ubicados en París Bruselas, Ámsterdam, Hamburgo o Viena. Badal tomó dichas instantáneas en blanco y negro, ya que Tati le había insistido en que para representar la arquitectura moderna en *Playtime* solo quería usar una gama cromática reducida y limitada a las tonalidades grises, verdes y azules.

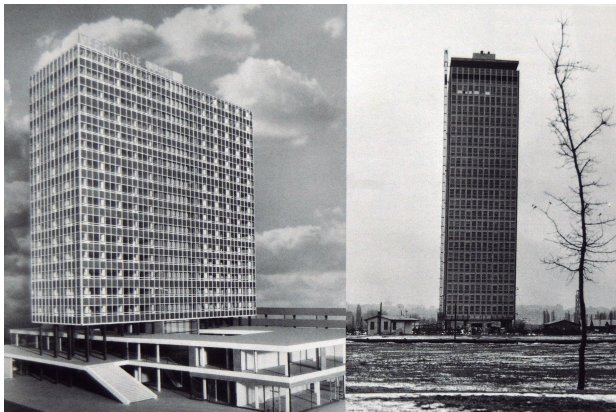
Otra colaboradora, Marie-France Siegler –una joven en prácticas que estudió en EE.UU.– fue la encargada de recoger toda la información posible sobre el estilo de vida en las ciudades modernas de EE.UU. La propia Siegler reconocería años después que parte de su trabajo consistió en registrar en su cámara tanto los nuevos electrodomésticos y aparatos a la venta en aquel país como las edificaciones y construcciones más novedosas del momento. Toda esta información sería recogida en varias cintas de vídeo que posteriormente serían proyectadas a Tati quien, además, se inspeccionaría personalmente diversas fábricas en territorio europeo como la de la Ford en Colonia, fotografiándolas y realizando, además, un viaje específico a Múnich, Estocolmo y Belgrado con el objetivo de localizar y observar áreas urbanas que estaban en plena en construcción en ese momento. Se trató, pues, de una búsqueda muy concienzuda a partir de la cual se gestaron los contextos urbanos y arquitectónicos de *Tatville*, resultado de las conclusiones formales y técnicas de Tati y su equipo.

Dentro de las referencias a las construcciones norteamericanas más relevantes para *Tatville*, destacan las obras de Mies van der Rohe. En concreto, parece clara la alusión a los apartamentos Lake Shore Drive (1951) o al Seagram Building (1958). Tati habría tenido la oportunidad de conocer estos y otros ejemplos de arquitectura norteamericana –como el Lever Building (1952) o la canadiense Montreal– en su visita a Norteamérica mientras promocionaba *My Uncle*. Sin embargo para *Tatville*, el cineasta parece haber prestado especial atención a los bloques modernos en altura que se desarrollaban en Europa a mediados del siglo XX. De hecho, los documentos que aún se conservan en sus archivos muestran una colección de fotografías tomadas en diversas capitales europeas con edificios estandarizados y muy similares morfológicamente. En concreto, en el área parisina destaca el Edificio ESSO de 1963 del arquitecto francés Jacques Gréber ubicado en La Défense.

Una vez recopiladas todas las fotografías y referencias de edificios modernos y geométricos en altura llegó el momento de gestar *Tatville*. Fue entonces cuando Jacques Lagrange, el arquitecto Eugène Roman y su equipo técnico desarrollaron una síntesis cuidadosa de todos los elementos arquitectónicos recogidos en las múltiples fotografías de

la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de jacques tati

edificios compiladas. Este compendio sirvió para recomponerlos y crear la imagen fílmica de una nueva ciudad semi-futurista con características comunes a todos los edificios reales que habían sido previamente fotografiados como fuente de inspiración. Sin embargo, muy pronto Tati y su equipo se darían cuenta de que el nuevo París de acero y vidrio que querían mostrar en *Playtime* aún no había terminado de emerger en el tejido de la capital del Sena. Las grandes torres de Maine-Montparnasse y el centro de negocios de La Défense aún no



f2. Maqueta de un edificio de oficinas en Essen, Alemania (izq.) y edificio usado como referencia para la preparación de *Playtime* (derecha). Ede, François y Goudet Stéphane. *Playtime*. (París: Cahiers du Cinéma, 2002) 40. © Les Films de Mon Oncle, París

se habían completado. *Tativille* representaba una ciudad del futuro, un tiempo venidero que aún no había llegado, un entorno que Tati no pudo encontrar físicamente cuando quiso rodar *Playtime*. Así, como ya ocurriera con el barrio moderno de *Mon Oncle*, Tati se decidiría por construir su propio decorado: un completo universo metropolitano que pudiera supervisar y controlar completamente. “Yo no quería rodar en un estudio. Yo quería algo real, que pareciera habitado y habitable”⁴—mantendría Tati. Y así fue. El director construiría un set urbano poblado de estructuras de acero y cristal, edificando la ciudad descrita en los múltiples cuadernos de preparación para la película e inspirada por todas las instantáneas de edificaciones tomadas en sus viajes promocionales durante los últimos años. Por fin, en julio de 1964 —con un equipo de más de cien técnicos entre los que se hallaban varios arquitectos— comenzaría a levantarse la ciudad moderna soñada por Tati.

Las palabras de Tati al término de la construcción de *Tativille* revelan la satisfacción del director al mantener que se trataba de “[...] una ciudad magnífica. Tal como yo la imaginaba. He elegido lo más hermoso que había en la arquitectura moderna”⁵. De hecho *Tativille* no es una urbe opresiva, angustiosa u oscura. Muy al contrario es luminosa, limpia y ordenada, tal vez excesivamente homogénea debido a la repetición de sus bloques de oficinas, pero en ningún caso podrían atribuirse características propias de una ciudad dominadora y tiránica. No en vano, sus grandes paños acristalados reflejan el cielo parisino en toda su inmensidad y, si bien es cierto que igualmente crean reflejos engañosos que pueden confundir al espectador, este aspecto nos trae fugaces recuerdos de la belleza de los monumentos parisinos a la vez que evidencia el carácter complejo de las urbes modernas.

la fotografía como herramienta visual en el cine de tati

El uso que Tati hace de la saturación fotográfica para mostrar los modernos universos urbanos merece igualmente ser destacado. En concreto, el director se sirve de escenarios bañados en luz solar en los que apenas aparecen contrastes cromáticos ni sombras proyectadas, evitando los claroscuros y los efectos dramáticos. Sus escenarios urbanos son nítidos; parecen estar sumergidos en una claridad extrema, una pulcritud que ha eliminado la polución de los frentes de fachadas y del cielo parisino: no existe ni un resquicio de contaminación pese al tránsito de cientos de vehículos a motor que circulan de forma acompasada y extrañamente sigilosa. Por tanto, se trata de una fotografía que destaca por su claridad y limpieza y que evita, en todo momento, los contrastes entre luces y sombras en busca de sentimientos encontrados. De hecho, los escenarios urbanos de Tati provocan una emoción sosegada bajo un cielo parisino compuesto por una atmósfera nítida y sin riesgo de tormenta, un universo celeste sin nubes ni contaminación en el que las estructuras modernas recortan el cielo y se mimetizan con él.



f3_Escena urbana de Playtime

donde se observan los bloques de oficinas colocados en serie y la circulación acompasada de los vehículos. Jacques Tati, *Playtime*, París, 1967 © Les Films de Mon Oncle, París

Por otro lado, el cineasta parece moverse cómodamente en un universo sumergido en una gama cromática de azules y verdes apagados que se funden en un universo uniforme grisáceo que tiñe las aceras, las calzadas y las edificaciones modernas. Únicamente en el interior doméstico de *Mon Oncle*, Tati altera la homogeneidad cromática planteada mediante la localización de piezas de mobiliario moderno estéticamente bellas aunque de dudosa funcionalidad. Estos focos cromáticos cuidadosamente ubicados destacan por sus tonos brillantes, alterando la monocromía de la fotografía general doméstica. Por el contrario, la escena urbana de *Tativille* se muestra uniformemente gris y extremadamente pulcra, inmaculada, sumergida en una fotografía que roza la monocromía más absoluta. En *Playtime* Tati hizo uso de la saturación cromática tanto en los espacios exteriores como en los interiores conformando un universo moderno elegantemente gris en las escenas diurnas. Y es que, en el cine de Tati cuando no hay nada que contar mediante el color, este se reduce a la máxima monocromía. Esta manipulación cromática forzada a la hegemonía del gris podría responder a la voluntad del cineasta de acentuar el carácter ambiguo de los espacios modernos, debido al uso indiscriminado de los mismos materiales constructivos.

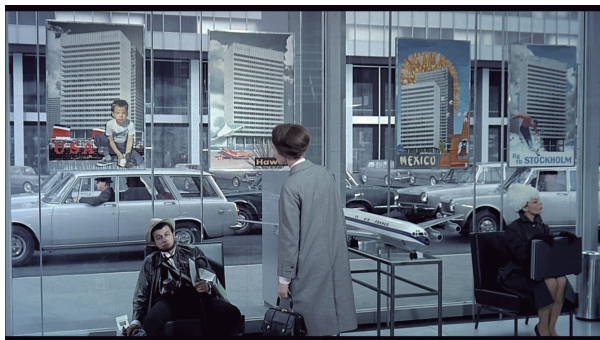
la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de jacques tati

Para Tati, la utilización de idénticos elementos y tonalidades en los suelos, paredes y techos responde únicamente a requisitos propios de la modernidad y, por tanto, van en detrimento de las verdaderas necesidades de cada espacio. Pero, además, a ojos de Tati los escenarios urbanos y arquitectónicos tonalmente homogéneos tienen otra consecuencia en la percepción del observador: potencian la ambigüedad espacial y la incapacidad de reconocer la verdadera función del espacio mostrado debido a la total ausencia de variedad formal y cromática en una fotografía tonalmente uniforme. Y es que el uso de la fotografía grisácea, la tendencia a la homogeneidad, la falta de originalidad en las edificaciones modernas son claras herramientas utilizadas por Tati.

La consonancia existente entre los bloques modernos de *Tatville* y los propios de cualquier otra ciudad del mundo es igualmente subrayada. Esta condición monótona se evidencia a través de la exhibición de carteles turísticos de los mismos edificios geométricos de *Tatville* ligados a otras capitales mundiales como Londres, México, Estocolmo o Tokio. Estos carteles muestran fotografías con el único modelo al que se reduce la riqueza formal edificatoria del París de *Playtime*, suprimiendo los respectivos monumentos históricos de dichas ciudades como focos de interés turístico.

Por otra parte, el uso que Tati hace de las superficies acristaladas en *Tatville* merece un análisis especial. El cristal, a través de su omnipresencia en la escena urbana, representa la naturaleza ilusoria del progreso tecnológico de la posguerra europea. De hecho, en el París de *Playtime* tan sólo se muestran algunas trazas históricas de sus monumentos más importantes –la Torre Eiffel o el Arco del Triunfo– que, de naturaleza efímera, tratan de sobrevivir fugazmente a través de reflejos proyectados en las puertas de cristal de los nuevos edificios. Estas muestras de historia edificada se manifiestan a modo de postales volátiles o fotografías turísticas para atestiguar su presencia, a pesar de la pérdida de su protagonismo en la escena turística, donde la historia construida de la capital francesa se ha visto reducida a la repetición efímera y serial de sus monumentos, en una suerte de espectáculo turístico consumible. Asimismo, en la ciudad moderna Tati parece servirse de algunos elementos constructivos para determinadas pretensiones visuales. En particular, las carpinterías de los paños acristalados fijos de las fachadas parecen enmarcar las distintas escenas urbanas exteriores o interiores como lo hacen los marcos en las fotografías. La limpieza extrema de los cristales fijos de las fachadas y la falta de señalización sobre ellos –además de provocar que los usuarios de la ciudad moderna se tropiecen constantemente con ellos– favorecen esta condición al desvanecer visualmente la presencia del cristal, haciéndolo desaparecer a los ojos del espectador y potenciando su similitud con una postal fotográfica de gran formato. Así, el cristal, debido a su cualidad de transparencia y a su pulcritud extrema, no sólo desorienta al espectador, le supone un riesgo de impacto o sirve de soporte a reflejos efímeros de edificios, sino que igualmente enmarca las escenas rutinarias en la ciudad moderna.

Mención aparte merece el uso que Tati hace de las cualidades cromáticas de la luz artificial como herramienta generadora de ambientes y estados de ánimo. El director francés incorpora la luz fluorescente procedente de tubos de neón que, desde su localización en vallas publicitarias, carteles en la autovía o fachadas de edificios, contaminan lumínicamente las escenas nocturnas de colores eléctricos favoreciendo fotografías urbanas especialmente interesantes. Sirva de ejemplo la luz verde procedente del neón en la escena del *drugstore* de *Playtime* y que parece contagiar cromáticamente todos los alimentos, personajes y objetos que se contienen en dicho establecimiento. Esta fuente de luz eléctrica tiñe de verde fluorescente cualquier objeto a su alcance a modo de manto irisado, subrayando la artificialidad de un mundo donde los objetos y los hombres parecen compartir los pigmentos aceituados de la modernidad imperante. Y es que la luz coloreada como herramienta creadora de atmósferas es una herramienta visual muy potente, un instrumento que Tati supo utilizar con destreza experta para despertar reacciones anímicas en el espectador, creando, a la vez, fotografías nocturnas de gran belleza.



f4_Fotograma de Playtime

en el que se observan un mismo modelo de bloque de oficinas asociado a distintas capitales mundiales. Jacques Tati, *Playtime*, París, 1967 © Les Films de Mon Oncle, París

conclusiones

El análisis del soporte documental, especialmente el fotográfico, generado para las estructuras construidas en la filmografía *Tatiana* pone de manifiesto el interés del director galo por la arquitectura moderna construida en Francia, y por extensión, en el resto de Europa y el mundo a mediados del siglo XX. Cualquier intento de criticarla sin más no habría hecho necesario un estudio tan meticuloso de la misma, ni una toma de referencias fotográficas tan variada –tipológica y geográficamente– como extensa. Se trata de un importante reportaje gráfico que llevaría, de hecho, varios años en ser realizado y que sería fundamental para analizar y conocer la realidad edificatoria de la época. A partir del estudio de este soporte gráfico, Tati y sus colaboradores gestaron diversas edificaciones y contextos urbanos modernos que destacan aún hoy, y por derecho propio, entre los más importantes del legado cinematográfico de posguerra. Su visualización permite al espectador aproximarse a las construcciones y entornos urbanos de mediados del siglo XX con el convencimiento de que estos no sólo representan la realidad de aquellos años, sino de que también son el reflejo de los cambios que se produjeron en el seno de la sociedad de posguerra: tan optimista como perdida e influenciada por el publicitado estilo de vida estadounidense.

En este sentido, es necesario subrayar el valor arquitectónico de la documentación a la que este artículo hace referencia para despejar cualquier duda sobre la riqueza urbana y edificada en la filmografía *Tatiana*. La valiosa información que aún hoy se conserva en los archivos del director en París –fotografías, croquis, bocetos y planos arquitectónicos de sus modelos construidos– demuestra que, más allá de la percepción general que se tiene de sus películas, Tati fue un admirador de las construcciones modernas. Esta documentación no sólo evidencia la laboriosa investigación que Tati y su equipo técnico llevaron a cabo para poder gestar las edificaciones y espacios modernos representados en pantalla sino que, además, son prueba inequívoca del extenso soporte gráfico –sobre todo fotográfico– y documental que fue necesario para detallarlos y ejecutarlos. Todo este esfuerzo, propio de un proyecto real de arquitectura o urbanismo, pareció no ser percibido por el público que fue a ver *Mon Oncle* o *Playtime*. La fuerza cómica de sus gags fue capaz de silenciar la

la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de jacques tati

belleza de las construcciones modernas en pantalla; el humor enmudeció lo sublime de sus escenografías construidas. Pese a ello, puede considerarse que Tati fue un visionario, un hombre que se atrevió a mostrar su perspectiva de cómo podría ser el futuro del tejido construido y urbano y de sus funciones más importantes –circular, habitar, trabajar y el ocio– de no recuperar parte de la identidad francesa perdida o de no renunciar a la excesiva saturación tecnológica. La extensa documentación conservada demuestra que, por encima de todo, Jacques Tati fue un apasionado de la arquitectura moderna que quiso hacerle un tributo a través de sus mejores obras construidas en pantalla.

notas

1. Georges Hacquard, "Interview. Un grand homme tout simple: Jacques Tati", *Mon village. Le journal catholique du quartier 46* (1965): 21.
2. M. A. Sichère, "Jacques Tati, Où est l'architecte?", *Monuments Historiques* 137 (1985): 88.
3. J. A. Fieschi and J. Narboni, "Le champ large. Entretien avec Jacques Tati", *Cahiers du Cinéma* 199 (1968).
4. Laurent Rigoulet, "Playtime, la ville rêvée", *Télérama hors/ série* (2002): 31.
5. Idem.

bibliografía

- _Bellos, David. *Jacques Tati, his Life and his Art*. Londres: Harvill Press. 1999.
- _Boschetti, Francesca. *Jacques Tati*. Palermo: L'Epos Società Editrice s.a.s. 2012.
- _Chion, Michel. *Les Films de Jacques Tati*. Toronto: Guernica Editions INC. 2003.
- _Cuéllar, Carlos. *Jacques Tati*. Madrid: Ediciones Cátedra. 1999.
- _Dondey, Marc. *Tati*. París: Ed. Ramsay Cinéma. 1989.
- _Hacquard, Georges. "Interview. Un grand homme tout simple: Jacques Tati". *Mon village. Le journal catholique du quartier 46* (1965).
- _Rigoulet, Laurent. "Playtime, la ville rêvée". *Télérama hors/ série* (2002).

CV

Helia De San Nicolás Juárez. Arquitecta por la UEM (2005) y doctora por la ETSAM (2016) donde realizó una tesis sobre cine y arquitectura. Su especialización se completa con un Máster en Gestión Cultural (Universidad de Alcalá, 2012). Ha sido profesora del Arte y de la Arquitectura en la Universidad Católica de Murcia (UCAM) así como en el Grado de Diseño de Interiores en la ESI (Escuela Superior Internacional), ambas en la ciudad de Murcia. En la actualidad compagina su ejercicio profesional como arquitecta en el desarrollo de proyectos de construcción con el de diseñadora de piezas de revestimiento cerámico, mobiliario y objetos de decoración de interiores.